SFC-PSR

SDF

パルサーの光

SPACE WARS SIMULATION

Soft Pro International

ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部

ご注意

ディスクカードは非常にデリケートです。
注意事項を必ず守ってご使用ください。

もくじ

君は、こうして戦いにまき込まれた！

SPACE WARS STORY

君は、今日から栄えある銀河パトロールの一員だ。銀河系最強の宇宙迎撃機インターセプターを駆使して、美しく広大な銀河系にはこびる悪の手先を打ち破れ!!

時は、西暦3200年――

地球では、バイオテクノロジーの発達によって、平均寿命が180歳にもなっていた。人口制限法令も効き目がなく、地球上の人口はどんどん増え続けてゆく…。もう地球上に人類が住める場所をみつけることは、限界だった。そこで人類は他の惑星に新天地を求めるべく、ついにワープドライバーを装備した高性能宇宙船を開発。今まさに飛びたとうとしていた。

ところがその頃、他の惑星でも人口問題が深刻化し、人類同様みずからの繁栄を賭けて、超高速宇宙船や強力な武器を開発し、植民地を求めて大侵略戦争をしかけてきたのだ！

全銀河系をまき込んだこの大侵略戦争は、それぞれの惑星に大きな打撃を与えた。そこで各惑星の総督が集まり、銀河系宇宙の秩序と安全を守るために、「宇宙連合」が結成された。この宇宙連合の中から安全保証理事星が選ばれ、その総指揮星に任命されたのが地球であった。宇宙連合結成後、いくぶん安全になったものの、他の星々をつけ狙う無法惑星や海賊宇宙船の横行など、銀河系にはまだまだ危険がいっぱいだ。このため各惑星では、統括星区内のエイリ

アンに対抗して、「宇宙防衛軍」を組織していたが、中でも最強の宇宙防衛軍ＳＤＦ（スペース・ディフェンス・フォース）を持つのが地球である。この宇宙防衛軍ＳＤＦ隊員は、ＳＳＳ（スーパー・ソルジャー・セレクト）作戦に勝ち残った、とっておきのつわもの達だ。彼らがパトロールに使う宇宙迎撃機インターセプターは　現在最高の空間転移距離をマークするワープドライバーを装備。１発の光子魚雷は1000メートル級の敵母船を一瞬のうちに消滅させるだけの破壊力を持っているのだ。

今日も２名のＳＤＦ隊員を乗せたインターセプターが銀河系に散らばり、管轄区域のパトロールに当っていた。

そこへ…………バルゴン星人の戦闘母船がポイントＺ・Ｔ地点に出現！登録ナンバー　Ｘ－００１　ただちに任務を遂行せよ！

宇宙防衛基地からの緊急指令が飛び込んできた。………ラジャー！ワープ発進！………

人類最高の名誉を誇る宇宙パトロールは、常に死と隣合わせの壮絶な戦いの毎日だ。ＳＤＦのリーダー・カルロスと地球のトップエンジニア・ラルフが乗る、銀河系最強のインターセプターを駆使して、はたしてキミは無事に、この広く美しい銀河系の平和と安全を守ることができるだろうか!?

君の操る宇宙迎撃機インターセプターとは?

はじめにたのもし〜い乗組員を紹介しよう

ラルフ

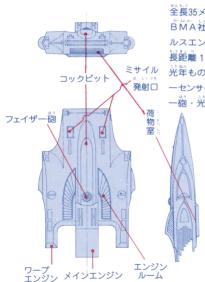
銀河系No.1のエンジニア。少しハンサムなインテリである。どんなに悲惨なメカトラブルでも、天才的な腕をふるって修理してしまうゾ。

カルロス

身長2メートル、体重130キロの巨漢。非常に勇敢だが、少々荒っぽいのがタマにキズ。しかし、射撃や操縦テクニックにかけては、並ぶものなし。

アルテミス

人間ではないが、立派な乗組員の一員。インターセプターの軌道計算やワープドライバーの制御はもちろん、センサーによる宇宙地図の作成や戦闘時の攻撃処理、乗組員の健康状態までを管理する、いわばおふくろさん的な、スーパーコンピューターだ。

2 これが、銀河系最強の迎撃機インターセプターだ!!

全長35メートル・乗員2名・ＢＭＡ社製、3196年式インパルスエンジン・星区間移動最長距離１万光年。半径千数百光年ものレンジを持つスーパーセンサーと、大出力フェイザー砲・光子魚雷などの強力な武器と、高性能ワープドライバーを装備している。基本動作は全て、スーパーコンピュータのアルテミスがやってくれる。

3 インターセプターを使いこなすための基礎知識

フェイザー砲

船体から円周状に広がる衝撃波。狙いをつける必要がなく、パワーも自由自在に設定できる。惑星の影にいる敵もなんなく倒せるスゴイ武器だ。しかし、かなり遠方にいる敵に対しては、効果が少ないので要注意。

光子魚雷

小惑星くらいなら一撃でこっぱみじんにしてしまう。あまりの破壊力のため、宇宙環境保護団体によって10発の搭載しか許されていない。そのかわり、敵に当たったら1発必殺！

ロングレンジセンサー

何千光年もの先の宇宙の情報を知ることができる。現在位置を含めて、9つの星域が表示され、各星域の敵数と隕石の数が、バッチリわかる。

ショートレンジセンサー

敵についての詳しい情報(エネルギー・位置・距離など)を知ることができる。敵との距離から、フェイザー砲のエネルギー設定量を割り出したりするのに使う。

ワープ

星域と星域の間は数千光年も離れているので、ワープ移動が必要だ。遠くにワープするほど、エネルギーを消費してしまう。

アクシデントが起こったら…。

アクシデントは、大きく分けて2つある。ひとつは、敵にやられたり、隕石に衝突したりして起こる故障で、もうひとつは、武器やワープの多用によるエネルギーの不足である。

故障の場合は、そのつど、画面上に表示され、ラルフの修理時間が右端に表わされる。250時間以上の故障は、近くのスターベース（宇宙基地）で、オーバーホールを受けなければならない。

銀河系宇宙には、危険がいっぱい。

スターベース(宇宙基地)

小惑星ほどの大きさがある基地で、エネルギーや武器の補給が受けられる。(小基地では、何かが違う) また修理もしてくれる。

惑星

大小さまざま。未開の星には、敵の本拠があるかもしれない。

隕石群

衝突しないように気をつけて!! ミサイルで破壊できる。でも、油断は禁物だ。

パルサー

太陽より明るい中性子星。強力な電磁波のためコショウを引きおこす。

太陽

高い熱のためエネルギーがへっていく。

磁気嵐

非常に危険なイオンの嵐に巻きこまれたらインターセプターの各装置が使えなくなる。

ブラックホール

もし、引き込まれてしまったら運を天にまかせるしかない。ゲームオーバーになるか、運よく他の星域に飛ばされるか。厳しい試練の時だ!!

星域外

ここに出てしまうと、どこかの星域に飛ばされてしまう。星域外に飛び出してしまうと、自動的にセーフティシステムが作動し、星域内に引きもどすしくみになっている。でも、どこの星域に飛ばされるかは、わからない。

憎むべきエイリアンたちを紹介しよう。

バルゴン

銀河系宇宙の中でも最も強力な宇宙船を持つ。メガ粒子砲が主な武器だが、精度の高いレーザーターゲットスコープを持っているので狙いは確実だ。フェイザー砲のエネルギーが2500以上なら、一撃で倒せる相手だ。

完全な放浪宇宙人で住む星を持たない。光さえあれば、食物も水も空気もいらない。宇宙船ハンティングを何より好む残虐な性格だ。エネルギー1500以上は必要。

ノッピョピョ

バルゴンと友好関係にある宇宙人で、武器もバルゴンから輸入している。しかし、居住する星の引力が弱いため、力や運動神経はかなり落ちる。エネルギー2000以上なら一撃で倒せる。

ムッチー

身長が3〜4mの巨大な宇宙人だ。ダイヤモンドを素手で割るほどの怪力だが、動作は鈍い。宇宙船を持ってはいるが、有視界航行しかできないため、自爆してしまうものもいる。エネルギー1000以上なら一撃で倒せる。

さあ、ディスクカードをセットしよう!

①まず、ファミリーコンピュータ本体とＲＡＭアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体をＯＮにします。すると、左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのＳＩＤＥ　Ａを上にしてセット！　うまくいかないときは、接続を確認してね。

②次に、"NOW LOADING…"という画面が出たあとしばらくすると左の画面が、下から出てくるはず。ここでもし、"A､B SIDE ERR.07"という表示が出たときは、SIDE A､Bをもう1度よく確認して、SIDE Aをセットすること。

③さあ、お待ちかねのタイトル画面が出てくるので、指示どおり、STARTボタンを押して、敵と、基地数の設定画面へ進んで下さい。もしもきちんと、ゲームがスタートしない場合は、27ページの一覧表で原因を調べて下さい。

インターセプター出動の時がきた!

さあ、いよいよゲーム開始だ。キミは、最先端技術の粋を集めた宇宙迎撃機インターセプターを操り、銀河系の平和を乱す敵を全て撃破するのだ。しかし、いくら、銀河系最強のインターセプターといえども、エネルギーやミサイルの数には限りがあり、戦闘制限時間を越えてしまうと、何もかもがおジャンになってしまう。だから、持っているエネルギー、武器の量、船体やワープドライバーのコンディションなどの戦闘状況を確実につかみ、しっかりとした戦略を立てなければクリアできないだろう。

任務

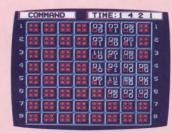
ゲームの始めに、表示される、敵の数を、1600宇宙時間の間にすべて破壊して、大きい方のベースに帰りドックインすると任務完了となり、スコアが表示されます。

タイトル画面でＳＴＡＲＴボタンを押すと下のような画面が現れる。

Ａボタンを押せば敵の数、Ｂボタンを押せば基地の数が決められる。敵は１～32、基地は１～３までだ。

探索

まず、キミの現在位置を知ることが、先決だ。コマンドメニューの"ギンガマップ"のところに、コントローラーの十字ボタンを使ってカーソルを移動させ、ふたたび、【SELECT】ボタンを押すと画面が変わり、写真のような銀河マップが表示される。見てもわかる通り、この地図は、8×8のマス目になっている。このひとつひとつが、キミが探索しなければならない星区なのだ。ゲームスタート直後は、全星域が未調査なので、地図は「＊」のマークで埋めつくされている。今後、キミが探索を重ねるごとに、その結果がこの地図上に記されるのだ。そして、その都度キミの現在位置は、地図上に赤い点滅で示される。

ロングレンジセンサー

現在の位置
1.敵の数
2.隕石の数
3.星区の種類
4.惑星の数

〔SELECT〕ボタンをもう一度押して、コマンドメニューにもどし、"Lセンサー"にカーソルを移動させ、ロングレンジセンサーを作動させよう。9つのマス目(星区)の中心がキミの現在位置だ。まわりの星区の状況が、銀河マップに登録される、これが探索の第1段階だ。数字やアルファベットの意味は次の通りだ。(ギンガマップも同じ)

星区の種類… D 小さいベース D 大きいベース P パルサー
P 惑星 H ブラックホール S 太陽 □ 隕石のみの空間

ショートレンジセンサー

敵についての詳しい情報(位置・距離・エネルギーなど)を、知ることができる。敵との距離から、フェザー砲のエネルギー設定量を割り出したりするのに使う。

移動

コマンドメニューの"シカイモード"にカーソルを合わせ【SELECT】ボタンを押すと、宇宙空間が現われる。星区内の移動は、このモードを使って行なうのだ。では、まず星区内移動の操作方法を説明しよう。宇宙では、慣性の法則にしたがって航行するので、いったん動き出すと、反対方向に力が加わるまで、ずっと動き続けることをしっかり覚えておいて欲しい。

巡航移動

十字ボタンの上を押すと、エンジンが作動し、＋カーソルの方向に、加速する、十字ボタンの下を押すと、エンジンが逆噴射して、反対方向に加速する、そして、十字ボタンの左を押せば、インターセプターは、左回転、右を押せば右回転する、Bボタンを押しながら十字ボタンの左又は右を押すと、1度きざみで左又は右回転できる。インターセプターのエネルギーは、加速中のみ消費されるので、うまく慣性の法則を利用して、移動しよう。あまりスピードを出し過ぎると、逆噴射してもすぐには、速度が落ちないので、注意が必要だ。

ワープ

①残りエネルギーを確認してからコマンドメニューのワープをセレクト。

②画面を視界モードに戻し、ワープしたい方向にカーソルを合わせて、STARTボタンを押す。

③画面が上のようになり、適当な数字のところでAボタンを押して、ワープ完了。

ワープのエネルギー計算

では、ワープ1回ごとにどれだけのエネルギーが消費されるのかを考えてみよう。飛距離(ワープカウント)の2乗+1000がエネルギー消費量となる。たとえば、カウント数が5なら、5×5+1000=1025が、エネルギー消費量となる。つまり、飛距離が大きいほど加速的にエネルギーを消費する。また、ダメージを受けていると、通常の4倍もかかってしまう。つま

り同じ飛距離5をワープしたとしても、1025×4＝4100ものエネルギーを消費してしまうのだ。

宇宙基地へのドッキング方法

ワープや戦闘でエネルギーが少なくなったり、ダメージを受けたりしたら、できるだけ早く宇宙基地にたどり着け!!宇宙基地で、エネルギー補給や修理を受けるためには、ドッキングをしなければならない。その方法は、ドッキングベイに、船尾の突起部分を接続させればＯＫ。でも速度が5以上だったり、ドッキング位置が少しでもずれると、はねとばされたりするので要注意だゾ。

攻撃

コントローラーのＡボタンが武器の発射ボタンだ。攻撃のときは、次の点に要注意!!
まず、使える武器の量には制限がある。フェイザー砲を大パワーで射ち続けると、航行エネルギーがなくなってくるし、光子魚雷は10発しか装備されていないので、むやみに使うとあとで泣くことになる!!

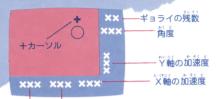
さて、それでは武器の説明だ。

フェイザー砲

【ＳＥＬＥＣＴ】ボタンを押して、もとのコマンドメニューに戻ろう。カーソルを"フェイザーホウ"に合わせてセレクトすると、出力パワーをコンピューターのアルテミスが聞いてくるので、適当な数値を十字ボタンで選び、Ａボタンを押して入力しよう。入力が終了したら、Ｅに合せてＡボタンを、入力を間違った時はＣに合せてＡボタンを押して下さい。パワーを上げ過ぎると、オーバーヒートを起こしてしまうので、特に注意が必要だよ。

光子魚雷

【ＳＥＬＥＣＴ】を押して、コマンドメニューに戻し、"コウシギョライ"をセレクトする。光子魚雷セットのメッセージが出たら、視界モードに戻り、船首の＋カーソルで、敵に照準を合わせ、【Ａ】ボタンで攻撃する。魚雷は、全部で10発だ。

視界モードの画面説明

さあ、これで、基本的戦闘データはキミに伝授した。
あとは、キミの頭脳と腕でインターセプターをさらに強力な宇宙迎撃機にして、敵を撃破していってほしい。成功を祈る!!

ゲームを始めようという君に……

- フェイザー砲は敵がいない空間では発射できない。
- 最初にゲームをクリアすることは考えずに、船を上手に操縦できるようになるまで練習しよう。

ハイ・スコアをとるためには…

☆光子魚雷のミスショットを最小にする。
☆多くの敵をたおす。
☆ベースの数は少ないほどよい。
☆できるだけ早く任務を完了すること。
10機の敵なら500時間以下でかたずけてもらいたい。

これだけは覚えておいてほしい 注意事項

ディスクカードは、カセットよりもデリケートだけど、キミが注意をよく守って大切に扱えばとっても長モチするゾ。

ディスクカードは大切に取り扱おう

●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、指などで絶対さわらないで！汚したり、傷つけたりしないように、充分気をつけよう。

●湿気や暑さにはとっても弱いので、風通しのいい涼しい場所に保管しよう。

ゴミゴミしたところは大きらい！ホコリは、ディスカードの大敵なのだ!!

●磁石を近づけるとデータが消えちゃうぞ!!テレビやラジオにも絶対近づけないでね。

●踏んづけたりしたら大変！使わない時は、いつもプラスチックケースの中に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時は、ＥＪＥＣＴボタンや本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチに手を触れないで、ディスクシステムの説明書をよく読もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べてみよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換する。
WRITE PROJECT ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
GAME MAKER ERR.04	他のメーカーのディスクカードがセットされている。カードを確かめてみよう。
GAME NAME ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめて。
GAME VERSION ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。もう一度、確かめて。
DISK NUMBER ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

DISK CARD

1987年10月 2 日初版

発行　ソフトプロ株式会社
〒530 大阪市北区西天満6-7-2　梅新東ビルディング5F
TEL.(06)363-1224

編集　東洋紙業㈱プランニングサービスセンター
〒556 大阪市浪速区芦原1-3